

Film Radio: Genre Film Hasil Adaptasi Gaya Penceritaan Sandiwara Radio

Andi Haryanto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: andiharyanto@isi.ac.id

ABSTRAK

Film dan sandiwara radio adalah media hiburan yang memiliki keunggulannya sendiri-sendiri. Film dengan karakteristik audio visualnya, menjadikan kisah yang disampaikan menjadi lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh audien. Sandiwara radio dengan karakteristik audionya, menjadikan kisah yang disampaikan, ternyata mampu didengar dan dipahami dengan baik oleh audien walaupun mereka sedang ditengah aktivitas tertentu. Kedua karakteristik media tersebut dicoba untuk digabungkan menjadi sebuah model gaya penceritaan film yang unik, yang memiliki karakteristik *storytelling* dari dua media, yaitu film dan sandiwara radio. Gaya penceritaan yang merupakan gabungan dari film dan sandiwara radio tersebut akan diperkenalkan sebagai genre “film radio”. Penelitian ini memakai metode kualitatif komparatif, yang nantinya akan dipakai sebagai dasar untuk memperbandingkan gaya penceritaan dan elemen-elemen penyusun cerita pada media film dan sandiwara radio, sekaligus menemukan prinsip-prinsip adaptasi gaya penceritaan sandiwara radio yang bisa diterapkan dalam produksi film.

Kata-kata kunci: genre, film, film radio, sandiwara radio, gaya penceritaan

ABSTRACT

Films and radio dramas are entertainment media that have their own advantages. Films with their audio-visual characteristics make the stories that are told more real and easier for the audience to understand. Radio drama, with their audio characteristics, make the stories that are told turn out to be able to be heard and understood well by the audience even though they are in the middle of certain activities. The two characteristics of the media are tried to be combined into a model of a unique film storytelling style, which has the storytelling characteristics of two media, namely films and radio drama. The storytelling style which is a combination of film and radio drama will be introduced as the “radio film” genre. This study uses a comparative qualitative method, which will later be used as a basis for comparing the style of storytelling and the elements that make up the story in film and radio drama, as well as discovering the principles of adapting the storytelling style of radio drama that can be applied in film production.

Keywords: : genre, film, radio film, radio drama, storytelling style

Pendahuluan

Film kini telah menjadi hiburan yang paling populer. Tahun 2019 industri film dunia melaporkan rekor tertinggi keuntungan yang mencapai 101 billion dollar. (Escandon, 2020) Film selalu difungsikan untuk merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2018: 127). Pernyataan tersebut selaras dengan alasan mengapa film menjadi sebuah bisnis hiburan yang paling populer, yaitu karena film mampu beradaptasi pada perkembangan zaman dan mampu menyajikannya dengan lebih nyata secara audio visual, sehingga selain sebagai media hiburan, penonton secara tidak sadar juga belajar sesuatu dari film yang mereka tonton tanpa harus mengalaminya sendiri.

Dalam film juga dikenal pengelompokan yang didasarkan dari kemiripan beberapa aspek gaya atau tema dalam elemen naratif, pendekatan estetika, dan respon emosional, yang disebut sebagai genre film. *Nashville Film Institute*, di dalam websitenya mengelompokkan film yang berbeda genre berdasarkan setting, karakter, plot, cerita, nada, gaya, sintaks, template, paradigma, motif, aturan, dan tema. (Institute, n.d.) Genre film bukanlah produk ekonomi yang selalu didukung oleh ekonomi kapitalis, namun genre film itu sendiri sebagai kerangka produksi dan sebagai bentuk organisasi produk, jelas memiliki hubungan dengan faktor ekonomi dan atau ditentukan olehnya. (Neale, 2021:85) Film sebagai sebuah komoditas memang kadang berorientasi pada keuntungan, namun di sisi lain, film juga sebuah produk artistik. Pilihan genre film yang berbasis pada gaya dan tema film memungkinkan film tampil lebih terorganisir dan mampu memberi opsi yang beragam kepada para penonton film.

Film sebagai media komunikasi massa adalah penggabungan dari berbagai teknologi, seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian, baik seni rupa dan seni teater, sastra dan arsitektur serta seni musik (Effendy, 1993: 72). Kompleksitas film tersebut pada akhirnya akan menuntut penontonnya untuk lebih berkonsentrasi pada apa yang mereka tonton. Film yang menyajikan kisah-kisah tertentu, tentunya akan sulit ditangkap oleh penonton jika mereka harus membagi konsentrasi dengan aktifitas-aktifitas lainnya. Sifat audio visual dari film juga menuntut konsentrasi dan kerjasama dari mata dan telinga. Hanya melihat visual film tanpa adanya audio atau sebaliknya, akan berakibat gagalnya penonton dalam memahami *storytelling* sebuah film.

Dilihat dari perspektif teknologi yang terlibat didalamnya, sandiwara radio, jika dibandingkan dengan film, maka akan terkesan sebagai media yang ketinggalan jaman. Sandiwara radio pernah menjadi media hiburan yang sangat populer di Indonesia di era tahun 80-an. Cerita yang diangkat mulai dari cerita berlatar keluarga sampai dengan cerita silat yang berlatar kerajaan. Hausman, dkk (Tina Kawooya, 2013) berpendapat, terdapat empat faktor yang berperan dalam meningkatkan produksi radio, diantaranya *music, sound effect, colouration of sound, timing and pace*. Meskipun sandiwara radio hanya mengandalkan audio sebagai media penyampai pesan, namun dibalik kesederhanaannya ternyata *storytelling* dalam bentuk audio

ini justru memiliki keunggulan, dimana pendengar atau audiens dari sandiwara radio bisa memahami cerita dengan baik meskipun mereka sedang ditengah aktivitas tertentu.

Dua karakteristik media dalam film dan sandiwara radio tersebut, tentu akan menjadi menarik ketika digabungkan, dimana penonton film dapat memiliki pilihan, yaitu menonton sambil mendengarkan atau hanya mendengarkan saja tanpa harus menonton. Ada kalanya ketika seseorang sedang dalam kondisi yang tidak memungkinkan berkonsentrasi pada tayangan film, (ketika dalam situasi kerja dan kegiatan yang menuntut konsentrasi) maka mereka masih memiliki kesempatan memahami cerita hanya dari audionya saja. Pengembangan-pengembangan dan eksperimen berbasis ide pada produksi film, tentunya akan berdampak positif pada pengembangan ekonomi kreatif, khususnya dalam industri perfilman.

Tujuan dari penelitian ini adalah berusaha menemukan prinsip-prinsip adaptasi gaya penceritaan sandiwara radio yang bisa diterapkan dalam produksi film, sekaligus memberikan sebuah alternatif gaya bercerita yang baru pada sebuah tayangan film. Dari segi gaya penceritaannya, yang berusaha menggabungkan gaya penceritaan film dan gaya penceritaan sandiwara radio, tentunya bisa menjadi model penyampai pesan film dengan cara yang unik dan beda.

Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode kualitatif komparatif. Metode kualitatif komparatif berusaha melakukan analisis guna mencari dan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan pada suatu fenomena. (Arikunto, 2011: 197) Tahapan penelitian dimulai dengan pencarian data dan pengamatan lapangan yang berkaitan dengan karakteristik gaya cerita sandiwara radio dan gaya cerita film, beserta teori-teori yang mendasari. Tahapan berikutnya, di antara dua gaya cerita dan elemen-elemen penyusun cerita tersebut, dicoba untuk dicari perbedaan dan juga kesamaannya. Perbedaan dan kesamaan di antara dua media tersebut, kemudian akan dicoba untuk dipadukan menjadi sebuah gaya penceritaan film yang bersifat eksperimental dan memiliki kebaruan yang nantinya akan diperkenalkan sebagai genre “film radio”.

Isi/Hasil dan Pembahasan

Media hiburan sebagai wujud ekonomi kreatif, memiliki banyak wujud dan cara penyampaian, di antaranya adalah film dan sandiwara radio. Sandiwara radio memiliki keunikan tersendiri dalam gaya penceritaannya yang bersandar pada audio semata. Sandiwara radio sebagai media hiburan ternyata mampu bertahan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini. Munculnya siaran radio *online* dan *podcast* adalah salah satu wujud radio dalam mengadaptasi perkembangan jaman. Unsur audio yang menjadi pondasi utama dalam sandiwara radio, ternyata mampu tampil menjadi banyak bentuk dan fungsi, yang saling bekerjasama dalam menghidupkan cerita atau kisah yang diangkat.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan keunikan dari gaya penceritaan sandiwara radio, Nuridzda dan Murbaningsih (Nuridzda & Murbaningsih, 2020: 48) memaparkan, selain pendalaman karakter oleh pemain sandiwara radio lewat adegan dan dialog yang menciptakan suasana dan mendukung emosional pemainnya, perlu sekali ditambahkan efek suara, *backsound* dan *atmosphere* yang sesuai, guna menciptakan suasana yang natural dan apa adanya. *Backsound* atau suara latar ditambahkan sebagai pendukung mood sehingga dramatisasi dalam drama bisa terwujud dengan baik. *Atmosphere* juga dipakai untuk menciptakan imajinasi di benak pendengar tentang suasana dan tempat atau lokasi dimana karakter berada saat itu. Penulis berkesimpulan bahwa penerapan efek suara, *backsound* dan *atmosphere* sangat penting guna terciptanya *theatre of mind* atau teater dalam pikiran pendengar, dimana cerita yang disampaikan dalam sandiwara radio seakan-akan membawa pendengar masuk ke dalam cerita yang dibawakan dan ikut merasakan apa yang dirasakan oleh para tokoh dan pemain sandiwara radio.

Film sebagai sebuah media hiburan, di sisi lain juga berdasar pada sebuah penceritaan atau *storytelling*, dan gambaran sebuah film, baik cerita maupun plot yang di dalamnya, dapat terlihat jelas pada *script* film. Naskah cerita, *script* atau *screenplay* menjadi acuan sutradara dan pemain dalam pembuatan film. (Farezky, 2021: 64) *Script* atau *screenplay* atau skenario film, pada dasarnya adalah sama, hanya penyebutannya saja yang beda atau beragam. Dalam drama radio atau sandiwara radio dikenal juga semacam “*script*” yang disebut sebagai naskah drama radio. Antara *script* film dan naskah drama radio memiliki beberapa kemiripan dan sekaligus perbedaan dalam proses perancangannya. Prusdianto, Hamrin dan Faisal (Prusdianto et al., 2019: 7) mengemukakan konsep atau teknik penulisan naskah drama radio, di antaranya penentuan ide cerita; penentuan tema; penentuan premis; penentuan konflik; tahapan penulisan sinopsis; penentuan plot atau alur; penentuan tokoh dan karakter; penjabaran fragmen dan perwujudan penulisan.

Sama seperti pada proses penulisan naskah drama atau sandiwara radio, yang melibatkan konsep dan teknik tertentu, dalam proses perancangan *script* film juga terdapat beberapa tahapan atau konsep atau teknik tertentu. Peter Markham (2020: 162-171) berpendapat, ada 17 tahapan dalam merancang *script* film atau *screenplay*. 17 tahapan tersebut di antaranya,

what's the story?; premise; theme; genre; world or setting; cultural, social, and moral canvas; tone; structure; passage of time; character breakdown; narrative point of view; introduction of the protagonist and main characters; key images, objects, and motifs; opening image, frame, shot; closing image, frame, shot; the ending dan the step-by-step creative analysis of the screenplay.

Adam Ganz dan Steven Price (Ganz & Price, 2020: 48) menganggap bahwa *script* (*screenplay*) adalah objek material yang memiliki keintiman dengan para aktor film, baik sebagai teks atau artikel yang berbentuk fisik. *Script* selain sebagai panduan bagi aktor dalam

berperan menjadi karakter tertentu dalam bentuk dialog, namun juga berfungsi menunjukkan lokasi, waktu, situasi, transisi, gerak, aksi, dan ekspresi.

Seperti halnya dalam naskah drama atau sandiwara radio yang dominan dengan peran pemain dalam membawakan karakter tertentu, dan dengan kombinasi efek suara, *backsound* dan *atmosphere*, begitu pula dalam produksi film, fungsi *script* dalam memandu aktor film ketika akan berperan menjadi karakter tertentu sangatlah dominan, sehingga dengan akting mereka, penonton akan memiliki kedekatan emosional pada pemain film, baik dalam bentuk empati, menyukai, membenci, berpihak atau memusuhi dan lain sebagainya.

Film sebagai media audio visual, dipandang memiliki keunggulannya sendiri. Asri (Asri, 2020: 82) berpendapat bahwa:

“Medium film sebagai format media massa selain memfungsikan dirinya sebagai sarana hiburan, film juga dapat menjadi media pembelajaran sekaligus proses ‘sosialisasi’ dimana nilai-nilai disampaikan kemudian diserap oleh khalayak dan akan terjadi proses internalisasi yang kemudian menjadi sikap seseorang.”

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan, bahwa dibalik kata ‘sarana hiburan’ terdapat juga di dalamnya sebuah proses pembelajaran dan pembentukan sikap pribadi seseorang, dan film dengan karakteristik audio visualnya, ternyata mampu menawarkan kompleksitas bentuk pesan, seperti *motion picture*, gambar atau visual, dialog, penokohan, plot cerita, konflik, simbol-simbol, musik, dan lain sebagainya, yang secara tidak disadari, ternyata mampu berpengaruh besar pada proses pembentukan sikap pribadi seseorang tersebut. Berdasar fakta tersebut, maka penonton, di sisi lain juga dituntut untuk lebih berkonsentrasi dalam memahami kompleksitas bentuk pesan yang disampaikan dalam film, sehingga tidaklah dimungkinkan, seseorang yang menonton film dalam waktu yang bersamaan juga melakukan aktivitas yang berbeda yang menuntut adanya perhatian dan konsentrasi, dan ini tentunya sangat berbeda dari karakteristik pendengar sandiwara radio, dimana mereka mampu melakukan aktifitas-aktifitas tertentu, ketika mereka sedang mendengarkan sandiwara radio.

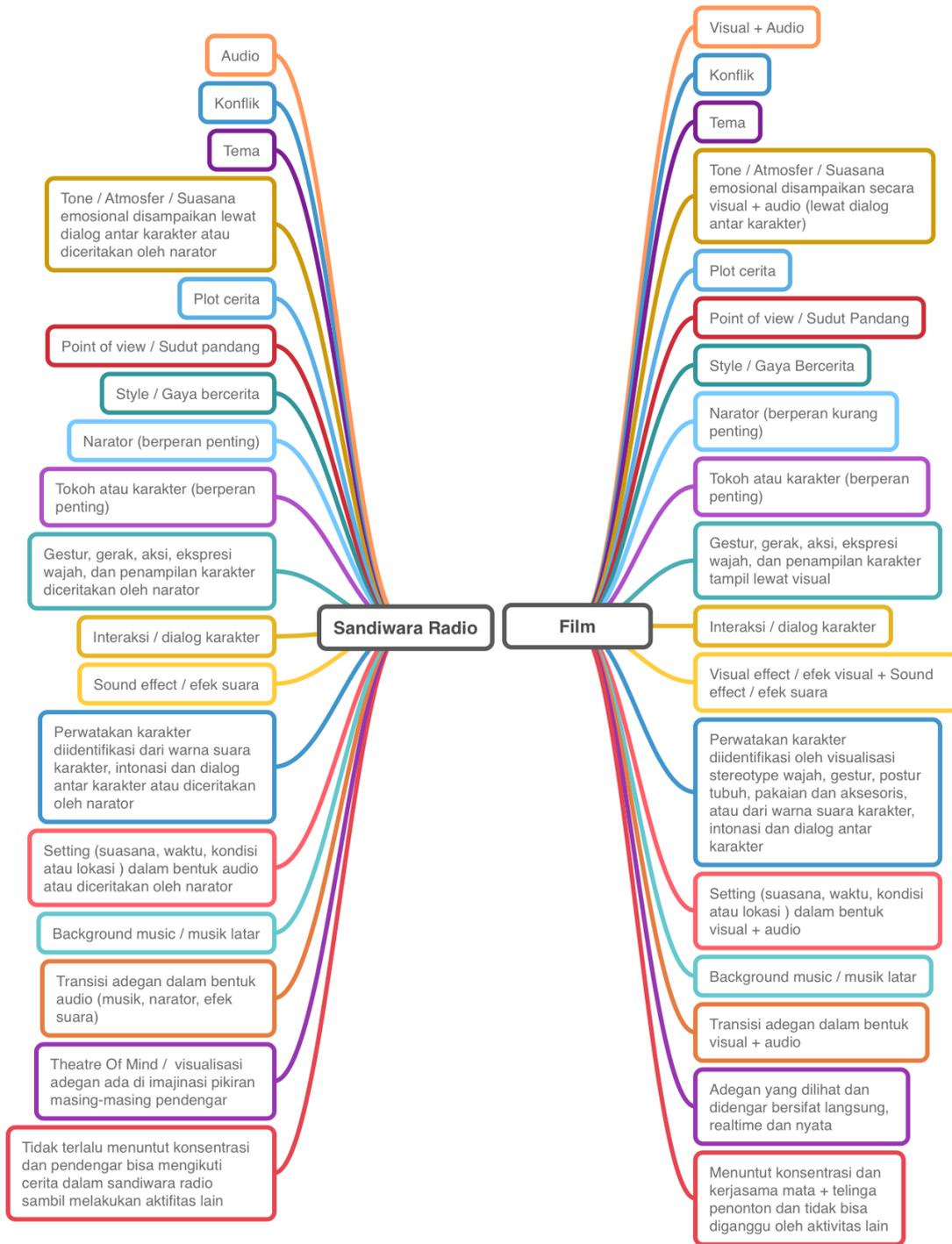
Baik sandiwara radio maupun film, semuanya berbasis pada kisah atau cerita atau *story* yang ingin disampaikan kepada pendengar radio atau penonton film. Cerita atau kisah yang terdapat pada sandiwara radio ataupun film, pada dasarnya bersumber pada delapan elemen cerita atau *element of story* (*8 Elements of a Story Explained*, 2020), di antaranya: *setting*, *character*, *plot*, *conflict*, *theme*, *point-of-view*, *tone*, *style*.

Genre di sisi lain, dianggap sebagai sarana pengelompokan film berdasarkan beberapa aspek, seperti *setting*, karakter, plot, gaya, dan lain sebagainya. Setidaknya terdapat 13 genre film yang dikenal saat ini (*action*, *comedy*, *crime*, *horror*, *thrillers*, *fantasy*, *science-fiction*, *drama*, *romance*, *western*, *historical*, *musical*, *animation*) dan puluhan sub genre film lainnya yang merupakan kombinasi elemen-elemen dari beberapa genre film. (Institute, n.d.). Berbagai macam genre film yang muncul dan berkembang tersebut, tentunya tidak bisa terhindar dari

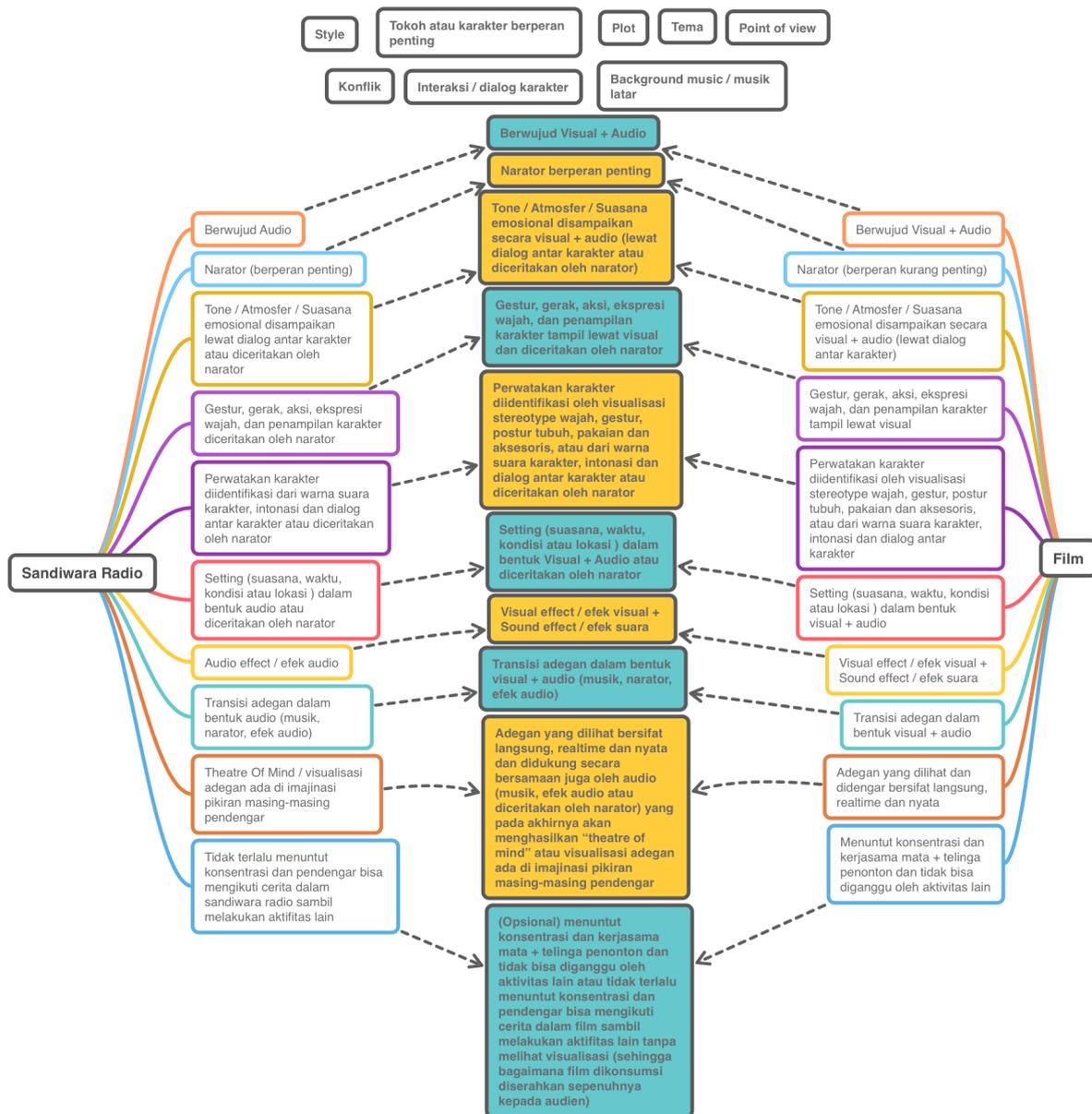
kontroversi pendapat dan kritik, baik yang setuju pada model pengelompokan genre film yang ada saat ini dan yang menentangnya dengan berbagai macam argumentasi dan pandangan. (Stubbs, 2013: 9) Lepas dari berbagai macam silang pendapat yang terjadi atas penamaan dan pengelompokan genre-genre film, pengelompokan tersebut sedikit banyak telah banyak membantu penonton dalam mengidentifikasi, memahami, dan menjadi familier dengan banyaknya pilihan film yang beredar.

Berdasarkan data-data yang dikumpulkan dan analisis yang dilakukan, ternyata ditemukan banyak perbedaan dan kesamaan pada gaya penceritaan dan elemen-elemen penyusun cerita film dan sandiwara radio. Perbedaan dan persamaan tersebut pada akhirnya akan dicoba untuk dipadukan menjadi sebuah gaya penceritaan dan elemen-elemen penyusun cerita film yang baru.

Berikut adalah bagan yang menguraikan perbedaan dan persamaan serta kombinasi di antara kedua media:



Bagan 1. Perbedaan dan persamaan elemen penceritaan sandiwara radio dan film
Sumber: Andi Haryanto, 2021



Bagan 2. Kombinasi elemen penceritaan sandiwara radio dan film
Sumber: Andi Haryanto, 2021

Tahapan pertama adalah menemukan persamaan dan perbedaan pada elemen penceritaan sandiwara radio dan film, yang masing-masing menunjukkan keunikan dan karakteristik di antara kedua media tersebut.

Tahapan berikutnya, lebih berfokus pada analisis perbedaan di antara elemen penceritaan sandiwara radio dan film serta mengkombinasikannya menjadi gaya dan elemen-elemen penceritaan film yang baru. Hasil temuan hasil kombinasi elemen-elemen penceritaan sandiwara radio dan film, di antaranya terdapat:

- 1) *Style*
- 2) Tokoh atau karakter
- 3) Plot
- 4) Tema
- 5) *Point of view*
- 6) Konflik
- 7) Interaksi atau dialog
- 8) Musik latar
- 9) Audio dan Visual
- 10) Narator (mempunyai peran yang sangat penting)
- 11) *Tone* atau atmosfer atau suasana emosional disampaikan secara visual dan audio (lewat dialog antar karakter atau diceritakan oleh narator)
- 12) Gestur, gerak, aksi, ekspresi wajah, dan penampilan karakter tampil lewat visual dan sekaligus dituturkan oleh narator
- 13) Perwatakan karakter diidentifikasi oleh visualisasi *stereotype* wajah, gestur, postur tubuh, pakaian dan aksesoris, dan sekaligus dari warna suara karakter, intonasi dan dialog antar karakter atau dituturkan oleh narator
- 14) *Setting* (suasana, waktu, kondisi atau lokasi) tampil dalam bentuk visual dan juga sekaligus efek audio atau dituturkan oleh narator
- 15) Terdapat Efek visual dan sekaligus efek suara
- 16) Transisi adegan dalam bentuk visual dan juga audio (musik, narator, efek audio)
- 17) Adegan yang dilihat bersifat langsung, *realtime* dan nyata dalam bentuk visual, tapi juga didukung secara bersamaan oleh audio (musik, efek audio atau dituturkan oleh narator) yang pada akhirnya menghasilkan “*theatre of mind*”

“*Theatre of mind*” memungkinkan pendengar untuk berimajinasi tentang visualisasi adegan dalam film. Kondisi “berimajinasi” tersebut tentunya harus dibedakan dari kondisi “berfantasi”. (yang merujuk pada film fantasi) Adapun pengertian film fantasi, lebih dibentuk dari komponen cerita fiktif yang menceritakan kejadian-kejadian fiktif di luar nalar. (Oktaviani, 2019: 129)

Kesimpulan dan Saran

Gaya penceritaan yang mengkombinasikan antara gaya penceritaan film dengan gaya penceritaan sandiwara radio, disebut sebagai genre “film radio”. Dampak utama dari kombinasi gaya penceritaan film dan sandiwara radio ini adalah, penonton akan mendapatkan alternatif baru dalam memahami cerita film melalui kombinasi adegan film, dialog antar pemain, efek suara, peran penting narator yang menjelaskan visualisasi adegan dan lain sebagainya. Penonton juga memiliki kendali penuh untuk menonton film dalam wujud audio dan visual, atau hanya memilih untuk mendengarkan audio film saja tanpa disertai visual pada kondisi-kondisi tertentu yang membuat mereka tidak mungkin menonton film pada saat itu

juga (ketika mengendarai kendaraan, di dalam transportasi umum yang padat, sedang mengerjakan aktivitas tertentu yang lebih penting dan lain sebagainya), atau memilih untuk mendengarkan audio film terlebih dahulu, untuk kemudian dilanjutkan dengan menonton film ketika mereka sudah memiliki waktu luang. Alternatif cara mengkonsumsi media film ini tentunya akan lebih memberikan pilihan bagi konsumen film dalam mempersepsi dunia di sekitar mereka lewat medium film, yang tentunya disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang mereka hadapi pada waktu itu.

Daftar Pustaka

Artikel Jurnal

Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI).” *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>

Farezky, R. (2021). Implementasi Screenplay dan Audio Foley Effect pada Pembuatan Film Animasi 3D “Si Molek.” *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 63–69. <https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.3808>

Nuridzdza, A. K., & Murbaningsih, A. M. (2020). Penyutradaraan dalam Membangun Karakter Pemain Pada Drama Radio “Belenggu.” *Jurnal Ilmiah Produksi Siaran*, 6(1), 38–49. <http://ojs.mmte.ac.id/index.php/jips/article/view/74>

Oktaviani, D. D. (2019). Konsep Fantasi dalam Film. *Rekam*, 15(2), 125–136. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3356>

Prusdianto, P., Samad, H., & Faisal, F. (2019). Perancangan Perangkat Pembelajaran Drama Radio/ Televisi Berbasis Cerita Rakyat Sulawesi Selatan. *Jurnal Imajinasi*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.26858/i.v3i2.10390>

Buku

Arikunto, S. (2011). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (6th ed.). Rineka Cipta.

Effendy, O. U. (1993). *Televisi Siaran, Teori dan Praktek*. Mandar Maju. http://lib.iainpurwokerto.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3720%0A

Ganz, A., & Price, S. (2020). *Robert De Niro at Work*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-47960-2>

Markham, P. (2020). *What's the Story? The Director Meets Their Screenplay*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367815363>

Neale, S. (2021). *Film, Cinema, Genre: The Steve Neale Reader* (F. Krutnik & R. Maltby (Eds.)).

Sobur, A. (2018). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing* (p. 200). Remaja Rosdakarya. <https://onsearch.id/Record/IOS2726.slims-193761#details>

Stubbs, J. (2013). *Historical Film: A Critical Introduction (Film Genres)* (0th ed.). Bloomsbury Academic. <https://www.bloomsburycollections.com/book/historical-film-a-critical-introduction/>

Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Laporan Penelitian

Tina Kawooya. (2013). *One Sound Bite at a Time: Examining the Discourse of the Representation of People Living with HIV/AIDS on an Entertainment-Education Drama RockPoint 256* [University of Ottawa ©].
https://ruor.uottawa.ca/bitstream/10393/24002/1/Kawooya_Tina_2013_thesis.pdf

Webtografi

8 Elements of a Story Explained. (2020). Retrieved May 24, 2021, from
<https://www.dreamerswriting.com/elements-of-a-story/>

Escandon, R. (2020). *The Film Industry Made A Record Breaking \$100 Billion Last Year*. Retrieved June 5, 2021, from
<https://www.forbes.com/sites/rosaescandon/2020/03/12/the-film-industry-made-a-record-breaking-100-billion-last-year/?sh=5b32152634cd>

Institute, N. F. (n.d.). *Movie Genre -120+ Examples of Different Movie Genres*. Retrieved September 9, 2021, from <https://www.nfi.edu/movie-genres-s148-backup/>